

■ サイバーホーフ ム・ク用面し込みホスター

SENSEI 31.4×45.1cm イラストホーダー・リキテックス



Designer's comment 戦闘と言うよりは、
はた迷惑なロボットの喧嘩(?)という、「ホ
ッツ」の雰囲気は出たんじゃないかなと、す
くなくなり描けました。



[アート] サイバーボッツ [オーバー] おまけ用
西村キヌ | 29.5X29.8cm | コピー紙・コピック



「サイバーボッツ」のムック用だったと思いま
す。いつもの格闘路線と違ったノリのキャラクターばかりだったので、描いてお書きかったです。

[アート] サイバーボッツ [オーバー] おまけ用
西村キヌ | 27.9X29.8cm | コピー紙・コピック



バオとマオはともかくほかの道中はどうやっ
て登ったのか? シェイドが飛んで追っかけてますが、あのステ
ップにはそんな機能があったのか? など、なにやら謎でんこ盛りの繪
ですが、そこはまあアレだ……な!

100 | 38X29.8cm | イラストボード・リキテックス

時間の関係でいつもの半分程のサイズ
で描いたので、さすがに荒いですね。ドリル好きの方のために。



「カイオーレ」コンシーマ店のおまけ用に
描いたものです。普通キャラクターは多くの人の手を経て消費され
ているのですが、オオトメわりとおいしいポジションをもらうこ
とが多く(VSシリーズなど)。なかなか華奢なキャラだと思います。





■サイバーポップ DC版復刻用

西村キヌ | 3628×2835pixel | Photoshop

たぶん「サイバーポップ」としては最後に
いたイラスト。最後でアリエーターが入間らしい表情をしてい
ね。背景の地図はSENSEI君が描いたものを使わせてもらいました。



■サイバーポン エヌティック用下書き

西村キヌ | 85 | コピー紙・コピック



コンシューマ様のデビロット様のエンディング。改道推
めても、どのキャラもあまり変わっていませんね。左上のセリフ(完璧云々)出
たときの自分の心の声でしょうか。



 **高画質版** 海外向けなので、苦心してみました。爆発と街に苦労した一曲です。21世紀はこんな街になってはすだったのに、期待外れもいいくらいがっかりです。



機動戦士ガンダム

機動戦士Ζ高达

機動戦士Ζ高达

SENSEI・酒井

Photoshop

機動戦士Ζ高达 ディグゼン



戦え! バルジョーン

機動戦士Ζ高达 ティアナΖ



ロボットは酒井
君と手分けで描きました。どれがど
っちの絵かわかるでしょうか? キャ
ラ彼は別の方 (SENSEI)

魔法の国
ポリゴンちゃん

重装甲陆戦兵器

ワルカン

STRATEGIC VARIABLE FIGHTER

ワルカン

魔神大帝

魔神大帝

巨人宫殿

魔神大帝





強型装甲
ブロディア

カストラム



ほとんどどのイラストがゲーム中で
使うモノだったので、四角の中に収まってますね。ちなみに
ジン・サオメは西村さんの手によるものです。



異次元生命体
フライル

GOUDAI
轟電



■超鋼鐵戦紀キカイオー トマCD「セイケル」

SENSEI | 3510X3129pixel | Photoshop・Painter



CD関係は、両方とも発注を受けた段階で締め切りが目の前で、もう あまつさえ「無理に描かなくていいんだけど」とか言われて、もう。



■超鋼鐵戦紀キカイオー 「主題歌CD「セイケル」」

SENSEI | 2387X4300pixel | Photoshop・Painter



レイヤーを分けているので、
霸王剣を持ったキカイナーだけ別に使えるようにな
っています(表はトマCDの裏面の絵きなのデス)



■超鋼鐵戦紀キカイオー 「メイバーCD」

SENSEI | 44.5X58.3cm | イラストネット・リキテ・クスク・アトリエ SENSEI



輝く空の後光を背に仁王堂
戦闘ポーズなどとては、絵になりません なぜか
キカイナーは、「王」だからです







Designer's comment

一日も終わって、トイで用を足してるとときに、真ん中の黄色いおじさんのイメージが浮かんで「よく見るポーズですが」、あと、周りに適当に配置したらできました。

CRMK 2561X3409pixel Photoshop





このゲームは家庭用と業務用で登場キャラクターが微妙に違うので、絵を描くときに気を使つたような、使わなかつたような……。





■スター・グラディエイター PS版メインイラスト

高井廣

3540×3000pixel

SOFTIMAGE 3D・PhotoShop



この絵を描く1年ほどまえの、ある会議に参加するときに、ごにょごにょと落書きして考えました。ケルト(おのせいおじさん)が、机に入っています。あと左には秘密。

■スター・グラディエイター2 メインイラスト

CRWK

3259×4200pixel

Photoshop



この絵を描く1年ほどまえの、ある会議に参加するときに、ごにょごにょと落書きして考えました。ケルト(おのせいおじさん)が、机に入っています。あと左には秘密。





■スタークラフトII エイター2 主要キャラクター

CRMK Photoshop





この絵は、基本的にふたりで1枚という感じで描きました。どれとどれがペアでしょう？ ペアになれないのがふたりいます。



メタルギアソリッド2 オマージュイラスト

918p | 3000X3700pixel | SOFTIMAGE 3D・Photoshop

テリシタチが終わってないのに縫め切りが
しかたかいのでイメージ的に処理してみました。ハヤトのモダリング
はCRMK君の手によるものです



メタルギアソリッド2 オマージュイラスト

酒井実 | 2598X3591pixel | SOFTIMAGE 3D・Photoshop

とにかくイラストの少ない作品だったので、あ
りものでなんとか作りました。バイクのデータがやたらと重くて面倒
しました。ハヤト達のモデルはCRMKさんによるモノです。



[Designer's comment] なんだかやけに緑色な地図ですか
洋じゃないのかも。アニメ版「パワーストーン」が好きで
継ぎました。主張歌も好きです、とくに新しい方。









シーン2 主題キャラクター

OK

Photoshop



Champagne comment! ルージュ(緑色の女性)のポーズが気に入っています。あと、最下段の青い人(手がピストルで何故かネコ目)の立体物をなんとなく作ってみたいで。



■■■■■ケットファイター アーケード版マイ...ルコ

前田謙 | 3332X4000pixel | Photoshop

終めて描いたメインイラストだったので勝手
がわからず苦労しました。この頃自分専用のMacがなかったので伴
のみの人のとか共用のものを借りてなんとか仕上げました。



■■■■■ケットファイター PS版ホスター

前田謙 | 3900X2314pixel | Photoshop

この絵は最初シャツ両に描いてたんですが、
あっさり没をくらってお蔵入りしてました。でもいつのまにかがスタ
ーその後の絵柄になつてびっくりでした。





■セーラー



■セーラー



■セーラー



■セーラー



■セーラー

■ウォーサート メインイラスト

大ちゃん 53×65.3cm リキネックス



開発中の画像を見て「描きたいなぁ」と思っていたので、任されたときは嬉しいかったです。スケジュール的に厳しく大変だったけど、頑張って描けたので気に入っています。



今まで抵抗のあった風を、悪い切って実際使ってみました。結果的には、その効果がいい方向に出てくれたのでほっとしています。でもこの絵を見ると、レオが生徒に見えないです。



潜入!! デザイン室隠し部屋 ~秘蔵グッズを探せ~

デザイン室の奥深く、カブコン社員ですらその存在を知らない、いや知っていても近づかない! 謎の隠し部屋が存在するゾ。

そこに眠る数々の怪しいグッズとは? 果たして価値はあるのか?



これはピックリ! こんなシールがあったよ……

1 ニセ10th ANNIVERSARYシール

□ クマン生誕10周年 キャンペーン用に作成したシール。名刺に貼って使う物なのだからそんなに…なんとインチキロッキンが存在するゾ。当選する確率は当然想定外!

インチキ度 ★★★★★
当選確率 ★★★★★
裏面につづけられ度 ★★★★★



2 ロックマンどう焼き

アームショルダーで限定焼かれた。柄名前回の「ふんじゅう」。パケージデザインやイラストはもちろん作りこなし、中身もひとつひとつオリジナルの焼き印が焼かれている。

焼成度 ★★★★★
裏面につづけられ度 ★★★★★
裏面看板度 ★★★★★



3 ブリンココン

これも限定商品。当時2000年、冷蔵庫に入れたまま忘れていて最近発見された。当然賞味期限は過ぎて…。操作方法不明。誰か食べたか?

操作度 ★★★★★
裏面につづけられ度 ★★★★★
裏面看板度 ★★★★★



4 プラモル風 キカイオー

DC版の初回特典だか見えて怪しきブンブン。実は中身はペーパークラフト プラモルならぬカラーモデルなのだ! 既成するには結構な相性が必要。

包装度 ★★★★★
裏面につづけられ度 ★★★★★
裏面看板度 ★★★★★



5 ベガ父さん 黄金フィギア

以前お世話になった漫画家の小林真又先生よりいただいた逸品。日本人自ら作られたこの世でひとつだけの超レアアイテム。是非床の間に飾りたい。

包装度 ★★★★★
裏面につづけられ度 ★★★★★
裏面看板度 ★★★★★

6 コウキ腕時計

製品化されなかつた景品用アイテムの試作品。ほかのキャラクターは市場に出てきた期間が短く、数は少ない。日常非防水。

正確度 ★★★★★
裏面につづけられ度 ★★★★★
裏面看板度 ★★★★★



7 ドリキャス試作品

開発セットのコードへこ二刀流種トリキャス本体のドリキャス版。赤のクリア色版。尚ほS-T-A-R仕様。そしてこの初期版をイメージしたガムテリ! クラクション被ったか、最初に出来たこのデザインがホント

正確度 ★★★★★
裏面につづけられ度 ★★★★★
裏面看板度 ★★★★★



8 社長の顔ハンコ

自分の顔をハンコができるプライバシースキンで作った社長の顔ハンコ。和額袖調を超越して、墨面地になってしまった。実はゲームセンターで販売されるオンラインアッパーひとと、社長すらキャラクタ化

正確度 ★★★★★
裏面につづけられ度 ★★★★★
裏面看板度 ★★★★★



9 手作り「さくら」ぬいぐるみ

ZERO3シートレットファンの「さくら」ぬいぐるみの手本のためにタスクって立体制作された。キャラヤーものと比べても大きくなりないデキ! この充電池でで等身大も作れるゾ!



正確度 ★★★★★
裏面につづけられ度 ★★★★★
裏面看板度 ★★★★★

引き出しを開けると、そこには数々のアイテムの画面がある!!



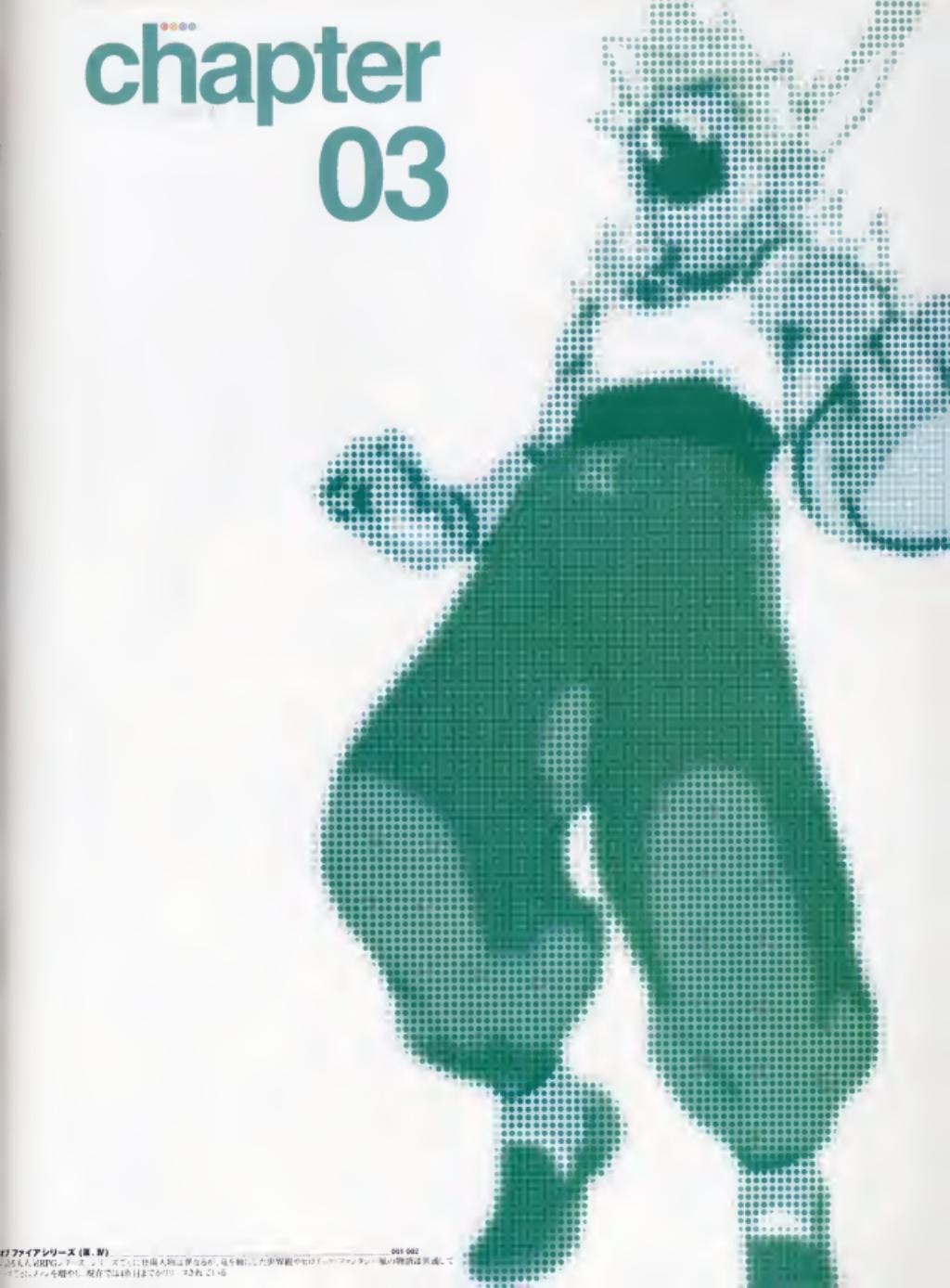
誰も知らない、
知られちゃいけない…

10 映画版「ストII」の原画セル

映画の名場面のセル画。かなり個人的な興味で集められている。とくにチュンリーのシャワーサーン関係は施錠で保護されている。



chapter 03



■ メイク



■ ブレス オブ ファイア III メインイラスト 主要キャラクター

吉川達也

Photoshop

■ メイク



「ブレスエ」のイラストを見ると、いまでも気が引き締まります。AKIMANさん、デザイン室の方々にはえらくお世話になってしましました。ありがとうございました。

■ ブレス オブ ファイア III クリア

吉川達也 2960X3880pixel Photoshop

当時仕事場にあったマシンのスペックが低く、絵を描く環境も整っていなかったので非常に苦労しましたが、それでも何とか完成させることができました。単体イラストはマウスで着色したような…





■フレス オフ ファイアⅡ 主要キャラクター

吉川達哉

Photoshop

■トクン



もともと動植物は大好きなので、いつも楽しくデザインさせてもらっています。絵柄のデザインは、結構鬼にいってます

前編

Photoshop・リキタノクス



■キャラクターイラスト
「フレス風」の絵を描いたあと、「描いたの描?」とか、アンケートはがきに「なぜ、絵描きが変わったの?」というのをよく聞きました。自分でも疑っています。



■キャラクターイラスト







「ストライカーズ」 主要キャラクター

Photoshop

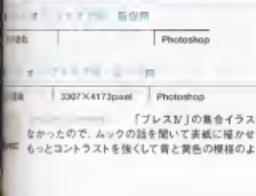
「ブレスミ」のキャラクターは、ドットを打ちながらデザインをしています。一般的な部分だけではなく、ドット的な見え方を作りやすさも大事にしたかったのです。ドットは楽しいなあ。



サイアス

アースラ





ドット仕事の合間に描いてたりします。青空も好きですが、朝とか晝りの空に見える微妙な黄色や青も好きです。

ナニヤードラゴン お身赤つぱんが?

電竜



ホトト鼻
カクコニテトコロ
トドキヘテス。

金髪の
アゲハチモモ
ミルギーといふ。

フレスオフ ファイアガ 診定その他

吉川道哉 Photoshop



ヒゲ
カキコモト良い?

カイサ一試作



ニワトリ

アマビニワトリ
頭と翼?



モア?



ニニカン鳥





■フレス オフ ファイア冒 指定その他

吉川透

Photoshop

(Designer's comment) CMA用のアニメの設定は、時間がなくて油を
り込み、当時の魔なりに必死になって描きました。ほかにもたくさん
あったのですが、最後は「ニーナだけは、可愛くして」。

デザイン室スタッフ密着24時間!

日々の作品を世に送り出しつづけているカブコンデザインチーム。果たしてどのような環境でそれらは生まれ出るのか? 知られざる彼らの実体(生態)を探るべく、あるスタッフの一日を大追跡!! ちょっとウソっぽいところもあるけどほぼ真実だ!!

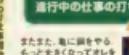


おじてきま頃が来る…

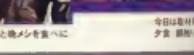
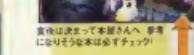
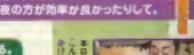
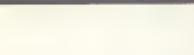
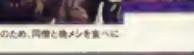
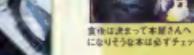
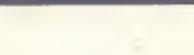
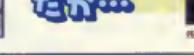
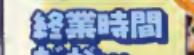
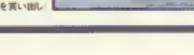
いつものように朝が来て…

PM 05:00

目が覚めるとそこは会社!!



シャワータイム!



前に寝りなんとなく普通作に動き始める…。
撮影しているのでちょっと意識してる?

近くのコンビニに
昼食を買い出し。

お昼休み!!

終業時間
だよ…

今日は素材
夕食 激安!!

文責 S

chapter 04



33

「ナード」世界をテーマにしたゲーム、調査員の仕事。日本では珍しいアドベンチャーゲームで、成り立つ面白さは、物語要素も含めいろいろ。

●1993年 ナード

「ナード」の世界観を表現するため、アートワークは、アーティストの手による手描き風。キャラクターは、アーティストの手描き風。キャラクターは、アーティストの手描き風。

（参考）アーティストによる手描き風。

●1994年 ウィーカー(ゲームボーイ専用)

主人公の「ウイーカー」が、森の中の迷路を駆けめぐらす、アーティスト風の迷路解きゲーム。操作音の音色が、迷路の難易度によって変化する。

●1994年 den(ニンテンドー64)

主人公の「ウイーカー」が、森の中の迷路を駆けめぐらす、アーティスト風の迷路解きゲーム。ゲーム自体は、操作音の音色が、迷路の難易度によって変化する。

●1994年 シリーズXX, 41, 43

第1作は、人気作家のトマス・ハーパーの「シナリオ」。シリーズの題名は、前作の題名から取った。

（参考）アーティストによる手描き風。

■ガイアマスター PS版シェカットイラスト

西村キス | 4000X4200pixel | Photoshop



■ガイアマスター 雑誌用カット

西村キス

Photoshop



モノクロの方は取扱用カット カラーの方は雑誌用に使
いたのですか。ホームベーシでしか見られなかったイラストです。猫の帽子を
かぶっているのは、かっぱき酒場のお姉さん ナイスパーティにエキセントリ
ックな顔立ちのかわいいポイントです



いちおうキャラクター全員が小さくても登場しています。画面を横切
る固はキント姫で、あれには櫻空が乗ってるんですよ(舌いり)。あっ、魔王がないや

■シガー



■ハヤテ



魔伊勢守風呂三十郎地獄



■サムライ



■サー・カラハント



■アガー



■コラバ



Siegerは当初シーフとして設定されたのですが、のちに主人公に昇格。道闘シバッドはアサンジ(魔殺者)でした。ペリアルは妖精なのに悪魔の名前がついてますが、「小悪魔ちゃん」という感じでもいいかなと思います。

Photoshop



■メクメク

■ティアラ姫
(王室姫)

■桃面ヘルアル

■シンバット

 メグメグはラフデザインのとき「ありがとうございます」と呼ばれていました。捨て好みなどいろいろな意見入ります(デザインも名前も)。ゲームのタイトル案も「超ボード」とか「ありがとうございます」というのを考えたのですが採用されませんでした。当たる前か……。



いわゆる「召喚手もの」と呼ばれるスタイルの絵です。特徴としては、「斜め見下ろし型の構図で」「複数のキャラクター」「それぞれの個性を打ち出しつつ」「たのしんでいる姿」ということになりますでしょうか。生活感や身近さなどがポイントです。

■Super Puzzle Fighter II X PS版用シャケット

イケノ

リキテックス



パッケージイラストなのですが、おとなしさ
ぎるかなあ、もっと若いある感じの方がよかったかも。デジタル描
きに移行する直前の作品です。

■フィーリング





■ケン



■トノアン



■ビロット



■ダン



■レイレイ



■QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡 メインイラスト

SARU 2670x4134pixel Photoshop



紙媒体に掲載した最初のイラストです。この

ときに丸いライラウドができ、あとの中にも引き継がれました。ひとりひとりバラバラにしてデザイン室の方に頼んでいただきました。



■QUIZ なないろDREAMS 紅色町の雨詩 主要キャラクター

SARU

Photoshop

■技術



■スロット



■小唄曲美



■首次めぐみ



■想い出

「どこかを向いてる」のコンセプトで描きました。なぜそうなったかは永遠の謎です。サキにはもう1種類あります(これも謎……)。



■QUIZ なないろDREAMS 紅色町の奇跡

SARU

Photoshop



左上は中に使われたものです。紙箱の表情を「快適な感じ」との指示があったのですが、よく理解できずこんな感じになりました。右下は美術用です。丸いです。

■CDメカノト





物語をいろどるDREAMS 虹色町の姫君 未使用

SAI | Photoshop

Designer's comment 実は… ガ——————(隠制)。もし
かしたら、すでに「隠り込み」されているかもしれませんね。それぞ
れの個性が出来るよう描き方を覚えてみました。





Metal Walker

機械記メタルウォーカー

機械記メタルウォーカー ハッケーシイラスト



機械ゲームの小さなドット絵から
壮大なストーリーを語手に想像しながら描きました。酒
い絵にしたかったのですが、全体的に少し暗めのイメージ
になってしましました。でも気に入っている1枚です。

コマキシンスケ 2018X285pixel Photoshop





爆破記メタルウォーカー バトルシーンイラスト

274キシリント | 2023×2067pixel | Photoshop

これはメタルウォーカー発売後に描いたイラストでメタルウォーカーGB用ではありませんが、とても気に入っていたので無理矢理ここに載せてもらいました。プラモデルのパッケージみたいなリアルな路面上に仕上げようと気合を入れて描きました。今見るとあいの所たけですが、すごく楽しんで描いた記憶があります。



爆破記メタルウォーカーGB ハッケーシラスト

コマキシスケ | 2854×2916pixel | Photoshop

爆破ゲームのイメージから一新して明るい光沢のあるイラストになりました。キャラクターが入るとしいふんイメージが変わりますね。

■ジャケット用



■メロディとワンコ



■サツよ

■休憩



■ネットdeテニス PS版ハッカーシルカット

[にしがわあきこ]

[Photoshop]



Wolfgang Imamura

デザイン室に来て初めての仕事です。本番にいきなりだったので、「え、面接は?」とかなりありました。右も左もまったくわからなかったので、本番で自分の持点が不安で仕方ありませんでした。迷惑ばかりかけてみませんでした(いまもですけど)。





これ以降、手描きイラストは描いてません。下
地にジェッソを塗っていたら楽しくなってし
まい。ちょっと盛り過ぎて
しまいました。普苦しさでは1.2を争うイラストです。

■19XX アーケード用ホスラーイラスト

高井 誠

F12

カッシュ・リキチックス







初公開! 超プライベート作品集!

色紙

ILLUSTRATED AUTOGRAPHS



個人個人がプライベートで描いた年賀状。いつもより肩の力を抜いているよう……。

お友達に見られるかも?

まだまだあるぞ!
さらに、さらに
プライベートな年賀状。

ここに掲載した色紙は個人へのプレゼント用として書きおこされました。それゆえに印刷媒体で見ることはまずないのですが、作品の記録としてぜひ保管して下さい。たとえ色紙1枚といえども、オフィシャルで制作されるものと同等に情が込められており、クオリティについても口出しを取らないものです。



年賀状

年末年始の雑誌掲載用に書きおこした年賀状。こちらはシッカリ仕事として対応?年末に受けける仕事をなので、自分で描けなかつたりするのが未振舞です。

chapter 05

賀年会キャンペーン開催おおし

にしごわあまこ | 4095×5670pixel | Photoshop



自分の絵を見たびにホントに嬉になります

描いてるときは一生懶れなんですけど、pixelとか解像度とかわからなかったので「いまたに?!」先輩のハガキ用のデータをそのまま使ったのですが、でか過ぎたみたいですね。



賀年会秋田火祭物 1999年オフ | ラムル賀年会秋田開きおおし

西村キヌ | 2431×2598pixel | Photoshop

まえの年に続いて女の子集合イラストです。火祭のウサギ様はこの年の干支。ルーシュが背中を向けてるのはバーストーンまた未発表だったからのうな? 羽子板のサンキュウがなにげにミニーライクですね(ホンカ?)

2000年



賀2000年福袋 | 年賀状用相書き

にしごわあまこ | 4095×5670pixel | Photoshop



■年賀状(1)2000年賀状

うし 2382×3170pixel Photoshop

これは楽しかった! SENSEIさんにチェックしていただき、たんだん本物っぽいカイオーナしていくのが嬉しくてたまらなかった。でも年賀状に見えません。すみません。



■年賀状(2)2000年賀状

えだやん 2126×1535pixel Photoshop

ミニニアムなのにきやかな感じにしたかったんですが、何か地味になっちゃってちょっと残念。もっと色々なキャラクターを出してあればよかったなあ。



©2000年ファンクラブ画中見開い

絵画 総 | 2153X1448pixel | Photoshop

 画面上方にある曲い横線の上に「画中お見
舞い申し上げます」と入ってました。



©2000年ファンクラブ画中見開い

西村キス | 2376X1667pixel | Photoshop



会社の年賀状に使われたイラストですか。し
づはCFC用に描いたもので、春麗たちがCFC会館に寄せられたハボ
キを見てるという設定でした。でも年賀状に見えるよね。



前田 誠 98年賀年
CAPCOM

前田 誠 1066X1516pixel Photoshop

 羽根と尻尾 (?) が那魔で着物が着れないいつわーネタなのですが、わかりにくいでしょ。すみません。



前田 誠 98年賀年
CAPCOM

前田 誠 1425X2163pixel Photoshop

 「ディクライシス2」の舞台は着そうなので、そのまま着て見舞いにしたら面白いかなと思ってこのようイラストになりました



前田 誠 98年賀年
CAPCOM

前田 誠 909X1345pixel Photoshop

 アナログで差影したものを取り込んでもうっ
とだけ手を加えました



イケノ

2593×1896pixel

Photoshop

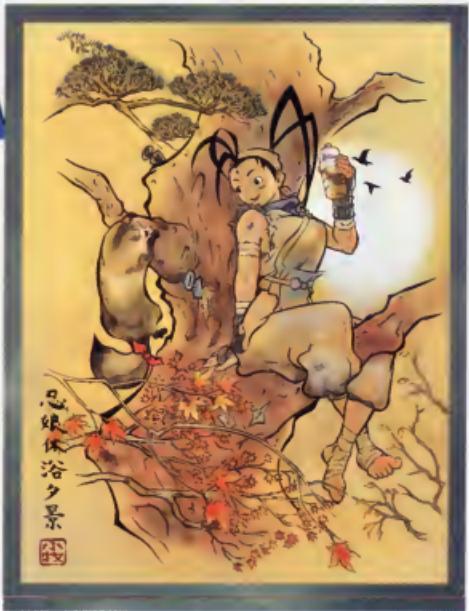


リュウはこのあと、スカロマニティストに強

されたようですか、詳しくはわかりません。すいません



2517X2519pixel Photoshop



コマキシヌケ 3445X4232pixel Photoshop · Panter

描け繪風にイブキを描いてみました
PhotoshopとPanterを行き来して仕上げました。義父が京阪神の職人だったので日本画の資料には恵みませんでした。





11 スメン! ニトロ! ハイター! ハーフ! ハーフ! おじさん!

3780X2728pixel | Photoshop

マグニートー(左端のおじさん)の顔の部分を
描いた覚えがないなー。といまいちました。なんでだろ。



135 A 頭を落としたまま、隠してしまった

2536X3550pixel | Photoshop

同じ場所にいろんなキャラクターが存在する絵を描くのは、けっこう好きです。この絵に関しては、主要キャラよりも後ろの駄役キャラに何をしてもらうかを、あれこれ考えてるときが楽しかったです。



SOFT-PI
JULY 2000

NOW, THE GREATEST SECRET OF THE GALAXY IS REVEALED!

SURPRISING Worlds

SPECTACULAR 12 PAGES!

FEATURING
STAR GLADIATOR
FRISBEE

See... the SUPREME ADVENTURE beyond your WILDEST IMAGINATION!!

GAPCOM

ATOMIC HOT!

WIN MOST VALUABLE PRIZE IN THIS WHOLE DIMENSION!

GRAND PRIZE
S-TORN ONE EVERY MONTH GETS ACTUAL HOPPING FLYING SAUCER!

FIRST PRIZE
AND ALL OTHER WINNERS RECEIVE COMPLETE ORIGINAL ACTION FIGURES!

ACTION FIGURES!

S-TORN'S NEUTRON TOOTHPASTE

TRY THE NEUTRON POWER!



324 Amts.カ.2.0 3000x2000 pixel Photoshop

3050x4243pixel Photoshop

シーケンツファイル開封時は真ん中に「みんな仲良し!」とあります文句
が入り、よりアナーカーを意味図でした。ドラゴンが思ったより怖くなってしましました。

見ますか? 「VHP」[Sci-Fi]が各々[VHP][Sci-Fi]になっている
のがミソです。プリズムシールが悪いのかよくできました

VAMPIRE SAVIOR GALLERY





感性開発モデル

おうちの方へ

★チビ超絶マシンシリーズ★

1号キカイズラッガ

SECRET
FILE





街机アートの第一歩

レイサンビーフ二 2670x1130pixel Photoshop・Illustrator・SOFTIMAGE 3D



街机アートの第一歩

前田 緑 2701x2704pixel Photoshop



時間がなかったのもあって、開発中に描いたらくがきを消画しました
ただ並んでるだけで面白くない絵だなーと反省



デザイン室に入って最初の作品です

イラスト、2DCG、3DCGなど、持ち技をひとおり詰め込みました
か、どれも中途半端で見苦しいですね。

BLOCK
BLOCK

MODULE

0026



G-3Q

この機能はスマートショットです。

リストライター機能2：一括リストファイル登録

Format: 2880 x 2848 pixels

10

シリアルな電気が「例のアレ」になっているという意外性のインパクトを獲ったのですが、最近では実際にゲームキャラのものが「例のアレ」の類似品で商品化されたりするので世間に出来がは連れたらギャグにならないわけで、色々な意味で冷汗でした。対象年齢が30歳代までのことは、まあ、何となく。気分

ECC-3 イター別電2 ノートファイル

31. 2651×3847pixel Photoshop

 **Detachable** 会社で描いた絵のなかで、なかったことにしたい絵・第2位。第1位は……ひ・み・つ☆



世纪末だよ！ 春のカプコンまんがまつり!!

魔丈っこ先生

モーテルバブ

ばくましじんぶくでん
幕末志士忍風伝

龍馬！

世界を救え！

POWER STAGE!
日本語吹き替え版

豪華

3本立て

1月1日ダ^金ロードショー！

*特製オフィシャルノート付(限定)
-特別ニシ賞券好評発売中-
一般券 1,600円/トリオ券 300円

南急・Q田駅下車中央口スク
超番街シネマ 030-7△52-PQ89

難波・高丸屋前・ピカデリー加富根乙姫
06-6P△3-6162

京都瓦街・九条南入ル
西 映会館 Z32-○65-2427

■ハーフストレートクレジットカード活用おうし

ヒキ 3540X4268pixel Photoshop

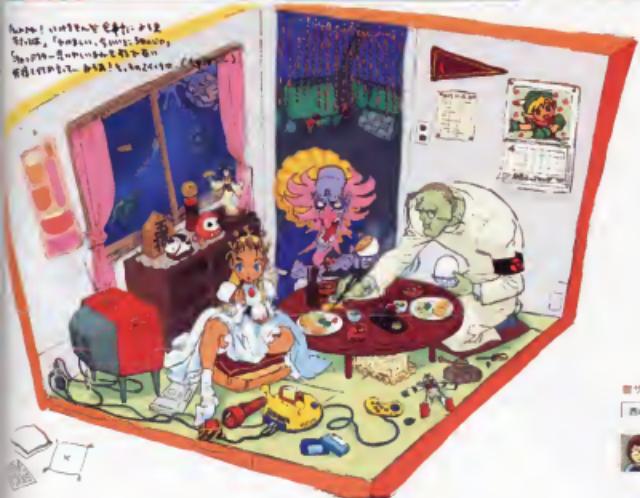
このとき、梅田の映画館にパンフもらいにいってモギリの女人にイヤな顔されました。カチンときたのでその映画館にはその後2度と行ってません。



■サターン版サイバーホップ超限定DX レーラレシドファイル

西村キヌ | 4050x3219pixel | Photoshop

アニメ雑誌の描きおろしイラスト風にということで、マリー・サンタの安っぽい色彩などが結構それらしい感じ。画面右背景のチサタン八郎、生前のショイドマジンの父など、意外に見どころがあるようなないような……。



■サターン版サイバーホップ超限定DX レーラレシドファイル

西村キヌ | 3763x2756pixel | Photoshop

背景は原画の複数枚を合成して描いてます。キャラクターは全部違うやつで、背景は複数枚を合成して描いてます。キャラクターは全部違うやつで、背景は複数枚を合成して描いてます。



グラビア姉妹風のコンセプトで描き、仕上げ
は別の方にお願いしました(こういう通りができないので……)。ど
うですかお客様! 「くるモノ」あります?



こちらは中のものです。ごく一
部で物語を語っていた後ろの女性ですが、彼女はゴザ
イバです。俊痴しているとみんな声なんですね(〇)
の無役だったひとみたい。



東
風

百合ギャルコレクション ファンクラブ会員用

AKIMAN | 2417x1732pixel | Photoshop



図2ル・ガルコレクション ファンクラブ会員用

[ヒデキ] | 3071x1980pixel | Photoshop

えーとたしかんときCGCがでかくなつた
初の号だったような。サイズを意識えてスカスカになっちゃつた
てのは最後まで内緒でした。いまから覚えることですが。

■ファンクラブ会報用 vol.6表紙イラスト

コマキシヌケ | 2559X3569pixel | Photoshop



■ファンクラブ会報用 vol.5表紙イラスト

コマキシヌケ | 2500X2000pixel | Photoshop



Designer Tomonori
ファンクラブ会報の仕事は毎回楽しんでいました。でも、ページをめぐらなくなるような絵でなければならぬわけで、毎回難しかったです。反省点は山のよう……。

[Designer's comment] 担当最後の表紙ということで気合を入れてキャラの全身描きました。……使いにいくだけでした。……反省



■ファンクラブ会報用 vol.4表紙イラスト

コマキシヌケ | 2096X2139pixel | Photoshop

[Designer's comment] ファンクラブ会報の表紙イラストを描かせてもらえるということで、緊張しながら描いた記憶があります。ファンクラブに入っている友人の家に送られてくるのを見て感動しました。

D&D シャドーオーハースクラ ファンクラブ会報用

西村キス | リキティクス | コピック



 Design:  ファンクラブの会報は売るものではなく配るものということで、版権モノの「D&D」のイラストもけっこう気軽に描くことができたのです。



D&D シャドーオーハースクラ ファンクラブ会報用

西村キス | リキティクス

 Accessory:  ジーもののかしいとこですね。シーフの腰についてるのはスリング(後右脚)です。



■D&D シャドーオーバーミスター シークレットファイル

西村キヌ 33×16.5cm リキテックス



「魔鏡は『甘えんじゃねーよ!』『今すぐ楽にしてやる!』などのおおり文句が入って、よりアグレッシブかつ楽觀したイラストでした。真ん中のエルフのしげっとした感じは『キンドラ』のエルフに通じるものがあるような……。」



■D&D シャドーオーバーミスター ファンクラフト専用

西村キヌ リキテックス



「魔鏡の修理といいベタな趣ですが、一生に一度くらいはいいかと思って……マジックユーザーや、シーフともおいしいポジションのキャラで、オブジェもカッコよく作ってもらってさせましたね。」



■サ・キンクオフトラコンス ファンクラフト専用

西村キヌ

コピック



「キンドラ」に魔法は存在せず、かわりにクレリックが回復アイテム【震へ物】を取ってゆくが魔王系になると、その通りの分だけ相方が回復できたのです(「強い残し」と勝手に呼んでいました)。のどかな時代だったなあ。



■いふき品パレッタ ファンクラフト専用

えだやん

2640×3450px Photoshop



「初めてMac使って色を塗った作品で、CGで色が塗るのが単純に楽しかったです。絶対にはパソコンのかごを塗るのが楽しかったので苦労しました。」



魔界村 リメイク版会報用

ヒデキ

3500X5000pixel

Photoshop

「魔界村」ってあんまり描かれてなかっただよね。
昔描きはじめはステンドグラスみたいに切り分けて、単色塗りでなん
て考えてたんだけど。映えないでやめました。



■ジューン ファンクラブ会員用

レイゼンバー ■二 1352X2198pixel Photoshop

 [Reaper's comment] 「配知らず」とは、こういうのを賣ります。腰のディィールだけ妙に基ってるのがまさに恥ずかしいですね。



■トロノコブノ ファンクラブ会員用

ヒゲキ 1510X2797pixel Photoshop

 [Reaper's comment] なんかカコブン悪いね。こんなんが4連で中央に縫ってたら金属バットで応戦するかも。柔らかく形になるようになるまでまだまだの状でした。



■ストリートファイターア ファンクラブ会員用

西村キヌ 3610X2440pixel Photoshop

 [Reaper's comment] お弁当を一生懸命描いた覚えがあります。こんなに食べるとんかという感じですが……。この上にふたりのやりとりというかコントみたいな読み物が載っていました。



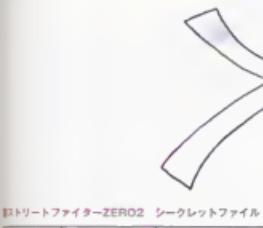
■ ファンクラブ会員用

| ヒデキ | 1094X2162pixel | Photoshop



(Designer) : camellia

「ずいぶん昔に描いた気がするロールちゃん。自分自身でもいま落書きするとこの頃とまた違うロールちゃんが出来上がるのが困ったところ。」



■ ストリートファイターZERO2 シークレットファイル

| DMK | 94

| リキテックス



僕は毎朝、寝るまえにストレッチをします。

気持ちいいですよ。みなさんはストレッチマンって御存じですか?

ACCORDING TO
Dr.WILY'S ORDER.
YOU WILL BE
DISINTEGRATED.

I'M GONNA
JOLT YA. KID!

BOOM





WELCOME BACK TO CAPCOM WORLD.



■ファンクラブプレゼント用テレホンカード

コマキシシケ 2500×3290pixel Photoshop

Super...man... パレットを可愛く描いてしまいました……反省。もう少し頭のある絵にすれば良かったかな。

■ファンクラブプレゼント用テレホンカード

SENSEI 4200×3290pixel Photoshop

集合イラストが注文でしたが、ありがとうございますキャラの集合ではなく「世界の集合」で、ひとつつの個性感、みたいなものを出せないか、とか考えてあがいてみました。



■ゲームショーケース用テレホンカード

物語 1枚 627×417pixel (上) 1481×395pixel (下) Photoshop (上) Painter (下)

古のは実際テレカになったのかどうか知りません。上の手に手に握るのがちょっと恥ずかしくなるような感じを狙ったのですが、どうでしょう?





■ファンクラブ限定テレホンカード

AKSMAN | 2211X3140pixel | Photoshop



■ゲームショー限定テレホンカード

にしづわあきこ | 4095X5870pixel | Photoshop



(Designer's comment) まさかこの娘が図集に載るなんて、これっぽっちも考えてなかったので驚きました。部長から「外注下さい」とコメントをもらった記憶があるんですけど、外注みたいですか？ 女の子を描くのはどっても楽しいですね。絵はどうだろう？ って感じですが。



■カフコンオフィシャルカレンダー

オオイシ | 3317X4814pixel | Photoshop

(Designer's comment) 3・4月の前なのでキャラ全員制服着せてます。 理由は、いろんなキャラが附れてます。何人いるか数えてみるとちょっとした懶つしに最後です。

■ファンクラブ限定テレホンカード

CRMK | 1800X3000pixel | Photoshop



(Designer's comment) これは、テレカ用の絵です、たしか。テレカでCDとか買えればイイのに、と思います。そういうば、(テレカ)電話代が払えると何かで読みました。たしか。





Devote yourself to your training!

最終ドリルワードマーク - 抵抗用Tシャツ

西村キヌ | 2198x3280pixel | Photoshop

実物はえんじ色のTシャツにピンクで刷られていい感じでした。なんとなく描いた落書きですが、使ってもらってヨカッタヨカッタ

キャラクター オフ - ドルカレ - ター

西村キヌ | 3017x3481pixel | Photoshop

化粧品のポスターをイメージして描いたモリガン。MOON TRACERは櫻か狂の名前です。この絵はわりと楽に描けました。



うじ | 1378x1378pixel | Photoshop

張っているところを見たことがないこのピンズ、金色のフレームを強調って作りましたが、実際は絵の部分しか使われてません。ギャップ!!





■ストレートファイターII フィーバー(直面作戦)

イケノ 1474X2038pixel Photoshop

このショットエーションで、もっとかっこよく撮
けただろうといまいして思いますが、後悔しないようにその時点で
できる限りの努力をして一枚一枚しっかり撮がないといけません。



■ストレートファイターII フィーバー(直面作戦)

イケノ 1147X1618pixel Photoshop

もっとちゃんと撮かんとダメですねー なん
か反省します。すいません。がんばります



■ストレートファイターII フィーバー(直面作戦)

初音ミク 1588X2159pixel Painter

Painterを使ってるのにPhotoshopみたいな
通り方をしている謎のイラスト。逆ならカンコイのになー。



■ファンハイア トレーディングカード

大ちゃん | 2536X3500pixel | Photoshop



以前からちらかいていたトーンで女の子を描きたくて、ちょうどその機会があったので描いてみました。印刷で予想以上に濃い色になったのが残念です。深い色はデリケートですね。

■ストリートファイターII トレーディングカード

AKIMAN | 2101X3000pixel | Photoshop





絵のトコロで見つけたキャラクター

えちやん | 1545X2242pixel | Photoshop4.0

スペシャルカード用に描いたんですけど、いまだに製品を貰うことがありません。
誰か見せてー 終としては夜景が大変だったけど効果は出たと思うので、結構好きです



絵のトコロで見つけたキャラクター

えちやん | 1181X1500pixel | Photoshop

絵を描いているときは、こんな風に塗ろうと思ってなかったので、塗りで雰囲気が変わったのが辛かったです



絵のトコロで見つけたキャラクター

えちやん | 206X855pixel | Photoshop

右側の絵が少女漫画っぽいかなと思ってます。少女漫画風を目指して描いたので、異様、用意忘れてますが。

絵のトコロで見つけたキャラクター

えちやん | 2527X3500pixel | Photoshop

頬のなかでは、もっと熱っぽくHな感じにしたかったんですけど、ちょっとおとなしくなっちゃいました。
絶的には集点がはっきりしてて、わかりやすいと思います。





■スターガラディエイター トレーディングカード

奥村キヌ | 1924X2757pixel | Photoshop

[Designer's comment] ジューンはカブコン中面鏡のなかではかなり
最後に強かったかわいさだと見うのですが、いざ描くとなると……好
きなキャラほど力んでしまうというか。次回こそは……な



■スターガラディエイター トレーディングカード

道井 勤 | 2550X3800pixel | Photoshop - SOFTIMAGE3D

[Designer's comment] 放置マシーンのイメージで、リファインしてみ
たものです。結構細かく作ったんですが、トレカサイズでは、ほとん
どつぶれてしましました。とはは。



育養を痛くのが楽しくて、肝心のカーマがぱけててしまい安眠の感あり。反者。でもみんなちょっと牙貫付きの餘も持こうよ(業務連絡)。







ヒタキ 3500x2404pixel Photoshop

出張帰りの新幹線のなか(土曜夕方)、果たして月曜朝イチで提出できんのかハラハラしながら考えた作品。仕事は余裕を持ってせんとあきませんなほんまに

うじ 3449x2944pixel Photoshop

今まで描いた絵。右下の紙に設計図が描いてあるはすでしたか間に合わず、悔しい思いをしました。が、自分で結構気に入っています。でも使われたところを見たことないです



コマキンシーネ 4100x2504pixel Photoshop



「ハードの壁をぶち破れ!」というイメージで描いてみました。キャラをもっと入れてハイにしたかったのですが、実力不足で少し地味になっちゃいました。これには猛烈反応です。もっと頑強ないと!



「カブコインvs.SNK」のイラストはけっこうシリアルノチだったので、たまにはアニメっぽいのも、と思って描きました。ちょっとはうれしい感じのイラストにできたらかな? ユリのはちまきを前にしてしまって、あとでわざと差し替えてもらいました



ヒヂキ 2155×1929pixel Photoshop

ゲーム雑誌の表紙用に描いた
イラスト。ゲーム中に登場する村の名前をあるマン
ガからパクったり、仕事より週間報告の紙に落書きす
る方にやっつけたりといった感じでした

第 1 章 Photoshop

【Q】 こんなこと言うとアレですがラフの方がいい感じでした。最後までいい感じを保たないといけませんね。



12 / 第六章 ◆ 人物

西村弓又 2605 x 3766 pixels Photoshop

 ファミ通の企画でデザインしたキャラです。20項目ぐらいの要望「ミス東北」「福耳もしくは猫耳」「耳中に隠しプロペラ」などを全部入れたため、多少エキセントリックなデザインに。名前は「マリアンヌ姫城」。



にしづわあきこ 1393X2014pixel Photoshop

西村キヌさんがお仕事でとても忙しかったため、参観権にこぎたものでした。キヌさんの代わりで、しかももとにかく時間がなかったので生きた心地がしなかったです。というか、いまも振りいでいるので「しなかった」じゃなくて「しない」です。キヌさんファンにならないさい。



春服はけっこいい感じ。こういうカットなどの仕事だと、腕の力が抜けでかえってうまくいくこともあるみたいです。まことの制服は腰に想像力を引きました。夏っぽさが出てると思うんですけど、どう?



ファイナルファンタジーVII
開拓者編

吉川達也 | 2441×2590pixel | Photoshop

自由(一応OKもらって)に描かせていただき
ました。すごく楽しかったなあ。拙いんですけど構成とかは、奥に入っ
てます。色合いも



■ おしゃれなアートの世界

レインボーポニーポスター 2737×3856pixel Poster



あの名作の最終幕をマクロニ・ウェ
スタン風に再現してみました。モデルとして協力してくれた
シェーキー秋友氏(カンマン座)、イケノ氏(死体係)、その
他の開発の方々に感謝



ゲームショー用に社長から発注されたので
すが、手遅いで使用されざる、いまとなっては使われなくてよかつ
たような……この入たちはコンバニオンさんなので、衣装のト
グなどは布製です。彼らの生き物は織ぐるみ



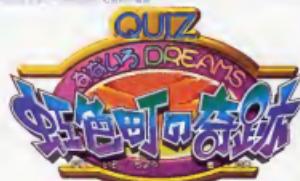
DINO CRISIS

BIOHAZARD
GUN SURVIVOR





Fight for the Future





appendix



illustration of capcom video games

実録 これがカプコンデザイン室だ!

カプコンのデザインワークを一手に扱う部署、それがデザイン室だ。そこではどんなスタッフが活躍しているのか、ちょっとだけのぞいてみよう。

AKIMANの机
AKIMANの力○ダム専用機、
新作プラモが常に配置される。

デザイン室のスラム街へ続くくけもの道。
その無秩序ぶりは他の部屋の通路を許さない。

AKIMANの机



有限公司あざまんは机のつたつか会社だ! モーターで電灯を点つけたりをし、コンビニでも行くような気分までアメリカへ長期出張中。社長のこの「おおらかさ」が指のない。

イケノの机



デザイン室で最も生活感満載の机。常に洋服やぬいぐるみが散乱している。ベットのジン・リップツ(性愛家)はも風呂大好きをモシッピニオイカメである。

西村キスの机



本やおやつは完売しているが、必要ななくなった物は何ひとつ見つからない。机の表面面積は実質から未溝、底面を見た物が次々と消息を絶つ魔の海でもある(涙)。

西村キス専用資料棚



ぬいぐるみやボーズをはじめ、格闘技関連、ファッション、歴史物などあらゆる分野の資料を網羅。通常の3倍のスピードで物が増える。

AKIMANの力○ダム専用機、
新作プラモが常に配置される。

デザイン室のスラム街へ続くくけもの道。
その無秩序ぶりは他の部屋の通路を許さない。



イケノ専用ベッドルーム。
見開らし良好、淨浴場、マッサージチェア完備。

なぜか年中暖かい。
そのせいがあまり人が近づかない。



床面が広がりにくく、床面を使
てセミスクリプの床面を構成す
れた。床面に複数素材などに
はコロコロと見せかねるつ。

●デザイン室のライフライン

コーヒー・やお茶はもちろん。冷蔵庫にはビール
や調味料や各自の好みが無理矢理詰め込まれて
いる。ただ賞味期限切れが多物入れ込んで
しまうことは手を出さない。



●アリケードと化したダンボール箱。

●素材の墓場



●大ちゃんの机



●探し部屋



既製グッズや専用用
グッズも豊富。それに
すべてのイラスト原
画が保管されている。
机の奥側は、夜
にはたまに起る夜
間に寝移る。

●アーティスト

●コマキシスク

●またやん

●YAMA

●SHOEI

●3Dスライド式手帳。

ミニアルなどの機能デ
ザインや操作性等を重視す
る。スマートな操作性。
操作感覚を楽しむ者
に向いた人気商品。

実際にヒミツがいっぱい。

●北島サブミッション

●SENSEI

●レイセニアヨニ

●SHOEIの机

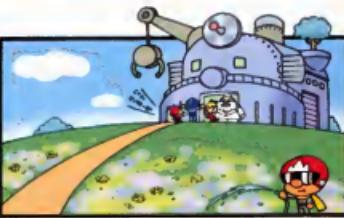
デザイン室裏面には「デザイン室」の呼称で
カージー・東京からやって来て、新規開拓等を
するデザイン室を設置するらしい。最近もう
いはずなのだが、新しい仕事での迷路など、
机への文字通りのかけがな。

●アメコミ画集の 海外モノがどっさり。

●らくがきコーナー(?)



この会社にもあるホリ
トイボードだが、デザイ
ン室にかかるほど長いもの
が多く化粧化している。さりげ
なくカブサン日のキャラ
クターが描かれていて、活潑
的にかわいらしい。



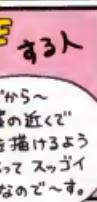
お仕事はいけん隊

テザイン部 ゴ!ゴ!

「ストリートファイター」や「ロックマン」「バイオハザード」など多くの人気キャラクターを描きつづけてきたデザイナーたちが描まるカバーボン。デザイン部。いったいどんな人たちが描いているのだろうか。ロックとラッシュかお仕事はいけん隊としてその仕事場を見に行ってくれたよ。



ひと言で「デザイン部」と言っても
色々な仕事に分かれているん
ですよ。たとえば…





はいけん日誌

ラッシュ
たとうはデザイニのしごとを覚えてきた。
まあさかじょうを見えた。
ボクは大きくなったら
デザイナーになる
ことにした。

おわり

「カブコンデザインワークス」カバーイラストの場合



[解説]ここでは「カブコンデザインワークス」のカバーイラストの制作過程について解説していきます。とはいっても大変なテクニックは何も使っていないので、イラストを描く際のノウハウを紹介するというよりも、遊びで上がるまでの手順を実証とり過ぎてお話ししたいと思います。今回イラストを制作するに使用したソフトはPhotoshopですが、ツールやフィルタの使い方などの専門的な知識やテクニックに関してはSENSEI君のページに詳しく載っているので、そちらを参考にしてみてね。それではなんとなくまいりましょう。

1 どんな絵にするか決める

画像の力はそれをオールスターにこれまで取り組んだイラストとはまた違うもので、今みたいに方向で脚本を考えます。やがて見えて来なくなる方向かいなか。

図2 最初のアイデアスケッチと、キャラクターで出来たものとあります。この時でノリとして「一番手をよく」に沿うるものがあります。せいかくやから何かキャラを入れるとね(何かきっかけ)

図2 「最初のアイデアスケッチ」



2 ラフを描く

図3 スケッチで出したを少しキャラを描いています。泥角アーリオスタイルなど、これを踏まえ入りますが、植物モノのキャラクターを登場させられないのかとも思っています。

図3 各キャラのポーズを思いつくまで描いています。位置や大きさはあとで調整します。

図3 「最初のラフ」



図4 本当に出来るスーパーBの魔の手「ブーメランファイト」の3人はさすがにボースを変えました。

図4 「最初のラフ」



3 レイアウトを考える

描いたラフをスキャナーで取り込み、配画を考えています。レイアウト用なので画のサイズは小さめ。完成品のたいへん多くらいで、レイアウト用は4100×1900pixelで、完成品は7100×3200pixel。昔はラフを最大限小さくコピーして切り貼りたりしていましたが、今は大変便利になりました。

図5 「ラフ複数(全体)」



4 下書き

画面一覧の完成を覗めたてプリントアウトしました。これで下書きにして各キャラクターを書いています。下書きが完成したらスキャナーで取り込み、配画しています。

図6 一般の紙にははまりきらないのでテープで貼り、机の上に置いたりして、机の上に立ち止まることを要件にしておいて、いつもかじつけるのに結構、まるで完成品の雰囲気をつかむのに役立ったということです。

図7 お隣席が寝てしまったときにキャラクターを書き足しました。初版で描いたキャラも多くて、なかなか新鮮で面白いです。

図8 お隣の机のうきうきかなかったので切り抜いています。

図8 「下書き中①」



図9 「キャラ追加」



図10 「下書き中②」



図11 「下書き複数(アップ②)」

5 背景の制作

背景も自分で描いたオールスター式でいい感じの背景が……ということで始った背景。大ちゃんには必ず車の背景、SHOEHORNくんに車のクルマをあげました。

■12 背景の重ねているクシラですが、マッコウクジラとロゴガニクジラの背景を描いてくれました。実際に発見したのはロナガスクンですかね。発見品はほとんど隠れちゃってるんで、こっそりと隠してしまってください。

■13 タンのウルトラボルンのほかなんかをHOBくんのウルトラになってもらえてすけど

図12 「背景クジラのレイアウト」



図13 「背景・クルマ」



図14 「背景うつのレイアウト・完成」



6 漆喰

下書きが済んだら漆喰しています。いやむろべ
ン入れですが、彼らのはグマのサンプル

■15 ひたたかずひたかなかったので、2種類使
っています。切り替わる部分はくじらと
こう、別々に塗り直してます

■16 フィルムアートのマスキング、この
画面には絵が書いてないんですけど……
絵画モノのノーブルをなぜか選択

図15 「漆喰」



図16 「漆喰中の絵」



図17 「漆喰中の絵-2」



7 背景上で修正

背景をスクッキーチーで取り込んでいいよとお想
ね、この場所までグレースケールで修正します
サンバードも追加でわざわざしました。面倒なのはみ
出しなどを修正しているま

■18 自分で手描きでつけて
■19 「背景の修正」



図18 「背景の修正」



■20 ダンはこの2秒後にクジラにつぶされし

ますな。もしくはローカンゼンビキを
縛る……ストップに行くとつい2秒後
ICBM導入・ビーカー流す、前の灯火のよ
うなこと8回の連続! かこの手のイラストの一
曲したテーマかもしれません。うううう

図20 「背景の配置・完成」



8 彩色

キャラクター完了していいよとお思ひですが、ファイ
ルサイズ大きすぎで一度にすべてのキャラクタ
ーを並べるとこかでできなくなってしまい、原稿
と背景のペーパーフォトも分けました。こじき
わあごさんとHOBくんと色遣いの方でも頼んで
をお願いしました。

■21 今までで色を入めた材料、ここから色を抜
いてます

■22 背景部で色をいれています。ペーパー
でいくつもいじめ、はっべきをくじら
君のペーパーは入れることになりました

■23 もりもりはこんを願っています

図23 「モリガク色」



図21 「キャラ彩色・バランスを取る」



図22 「モリガクの色(配色)」



9 腹蓋

キャラクターを連れ出し、背景をつなぎ合わせ
ました。しかし、この場所でこの画面のロゴの柄や
位置が干渉しないようにするため、キャラクタ
ーを左側に移動させて、背景キャラクターの位置
を変更。ノリノリ上へ移動し、壁の位置にかか
一喜一悲のソリッドをえました。こでいたいん
ダリストアウト。まさしくこうはないか? クラシ

■24 キャラクターに、それにふたつつって
ぬいたりやせる「腹蓋緑と色」を複数、ヨミ
とフィルタスタイルで複数を弄することで背景
を弄することができますように

■25 もっと楽しく気づかれてますですが……
まあ画面を任せたらやってました

■26 チェックマークでプリントアウト。キャラク
ターの腹蓋緑色は出しておきたいとスゴ
いばいば



図24 「腹蓋を弄る」



10 完成

好み曲を組んで完成。お手伝いしてくれた
HOBくん、大ちゃん、にしがれさんにお手伝い。そし
てこの絵を描いてくれたみんなにも感謝!



気をつけていきたいという感じです。たとえじつまが違っていとも、最初の目的を見失って、何がしたかったのかよくわからなくなるだけは避けたいと思っています。

△ お色気は度量ですか?

▲ あんまり、そのうち実現しているみたいですね。

△ 少しも想被されなかつたら、それは身や心の?

▲ うーんううんすけど。自分ではイケてみつもりでも結果が出来ない評価されないとしてしまる。それは客観的で達成感が受けているんでしょ。普通になりますけど、アーケードゲーム企画期には「コイン投げの死生産業」で言葉があった。ゲーセンのお客さんは、ゲームをプレーしてつまらなかつたらもう二度と戻ってくれない。で白眉かたなら次もまたコインを入れてくれる。そやうって面白いもの。良いものは生き残り、そうでないものは淘汰されていくと……。そのビザン野評は常に、良いものの、面白いものをつけ必ず評価してもらえるという自信がつがったものです。他のそこまで簡単に評価が終わってしまうのだとあります。結果は同じだと思います。どんなものもいりません。それにふさわしい評価を受けることになると思っています。

△ なるほど、ところでAKIMANさんはからは、

△ よくわかったりするんですね?

▲ はい。それがかったらよく評議を認めてくれて、いまから考えると冷や汗のというか、こればかりなんですね。とちょっといい筋が詰めらるるに至ったのは本当にそのおかげです。全くもって、いつか裏を直さんといでねー。うそそいえば入社のきっかけで、AKIMANさんの作品ですね。影響は大きいですか?

△ 非常に大きいと思います。こんなだけいよい人は普通メディアに向こうにいて、普通とすればええと感じかないものだと思っていたのですが、そんな人が生ですぐ近くにいて、しかも一緒に仕事をしているなんて、こんなラッキーワークはないだろう。みんなに見たいな。

△ うん。デザインへの熱意はあります?

▲ たとえば「ストリートファイターアイド」の制作当時のアドバイスですか。

△ うーん。いまはみんなプロとして仕事をしますから。アドバイスとはあまりないです。それそれの持ち味もありますし。あとどう個人でどれだけハンデでできるかですね。自分が含めて、どんなに専門でも個性は出来るのだし、逆にそこが見どころである。イケモノだったら、妙に生溶物の運うらりととかね(笑)。

△ 代作機は、やっぱリ「ストリートファイターアイド」なんでしょうか?

▲ 「うん。そうは言っても、ほんとんDAIMANさんデザインのキャラクターを描かせてもらっている形になってしまった……」リカウにしろ裏面にしき、始めにANIMANさんの絵がありで、しかもカブサンを背負って立つキャラで。すし、お客様からの愛され度も半端じゃない。ですから

「ストリートファイター」シリーズというのは、確かにあたってのプレッシャーはかなりありますね。いつも自分の能力が足りないで悩んで、俺らがもう這一感じで悩んでいるのではんといふ事ですけど、その分終わるとレベルアップしてる気がして、やりがいがあります。

△ 善者に挑戦した作品の思い出は?

▲ 「バース」かな? キャラクターデザインもこれが最後の仕事です。ゲームには出ないキャラをなんぞ行く(笑)。あと、本当に最後にイラストを描いたのは入社2年目で、「サ・キンゴオオドランズ」のモンスター群です。SF版をお題の方は原寸原寸をどうぞ……というか、どうか見ないでくれー。ゲームはいらないのを名前に入は。

△ どちらがいちばんの名前に入は、どの作品ですか?

▲ うーん、キャラクターデザインも善者などをしていないので……。「サイバーボット」、「ワードギア」は、メカが生徒でパイロットはオカクみたいな感じのだし。とくにボップは、まだ振てくボップだった頃に一生懶れやつた経験がれでんで、目を覆つづつもけつて憎むことはできないというか……。とにかく「サオトモ」は、「マーヴル」での彼女方やCRMのイラストのねがわで、やっと正視できるようになりました。逆に「DAD」は、ほんわかしたのが自らからで、好きをジッセルで真っ向挑戦したせいが、デザインの強調イラストもスムーズにできて嬉しい仕事でした。(ガリアンスター)も、デザイン的にはそんなに悪くなかった(つづり)なので恥はりません。どのキャラも愛着はあるけど、とにかく好きなのはサオツモ、その辺が好きなかも。

△ 困難ものは、チェックしてなかったですか?

▲ 私の場合はラキーダったのか、それほどでもなかったです。「DAD」のキャラデザインの際、シーフと魔法使いの性別に迷してほんといいと言われたぐらいですね。

△ 実在のキャラクターへ、たとえばタレントでは、

△ どういう人が好きですか?

▲ 橋爪かわー 男性では窓口純二(※5)、クリストフランパートあたりで(わかりやすー)、女子のでは加藤あいさんとか。でもしょっちゅう愛るので……。好きな絵でも mangあでも日々変わっていきますね。他の好みを言うと、やっぱ見てる人が楽しくなる絵かな。逆に苦手なのは不器用した感じのものですが、これはコンプレックスの裏返しなんで、そのうち克服していくところです。

△ どうぞアダバイスパートナーでゲームはプレイされますか?

▲ いまはもうあんまり…… 管は結構遊びましたが。ハードがファミコンからスーパーファミコンに代替わりした頃、「ローリングサンガ」が上の隣席がつぐにに健康で、多彩なキャラクタ必殺技に「おお、家庭用ゲームでもこんなに色々できるじゃん!」などと興奮したくなったの頃の全般感を想起して思い出します。ベストゲームはファミコン版の「ウイザードリィ(※6)」1作目。

△ では作田は、何をして過ごしますか?

▲ わりと会社にいることが多いんですが…… 描いて書くは読書かな。漫画が限りなくゼロに近い。

△ そのほかの、最近のマイブームは?

▲ ご飯作るっていうか、収集? ででしょうか。まあブームでそのうち去ると思いませんけど(というかもう去った)

△ これからのお酒をお勧めください。

▲ 吸ぬまでに1タイトルぐらいは売り上げに貢献してみたいですね。あと個人的には、会社に置いてもらってるうちに、他の力をつたり幅を広げたりしておまちです。

△ これからの抱負をお聞かねください。

▲ お詫びまでに1タイトルぐらいは売り上げに貢献してみたいですね。あと個人的には、会社に置いてもらってるうちに、他の力をつたり幅を広げたりしておまちです。



レイゼンビー譲二

筆者

学生時代から好きが高じて、ゲーム制作を目的してプログラムの専門学校に入学。同校卒業後、セガがモーテー(50)として会社の会員に入社する。

仕事

SEGA キャラクターデザイン・キャラクターモデルの制作。ゲーム制作会社でキャラクターデザインやアートディレクションなどを担当。

担当したタイトル

「カットアライター」「シーケンスアーティスト」「バイオハザード」(原題)、「バイオハザード2 LAST RESCUE」、「バイオハザードコード」「バイオハザード4」「バイオハザード5」「バイオハザード6」

ひとこと

「カブコン」にやってきてから4年になります。ほとんど毎日お酒を飲んでいたような気もしますが、よく覚えていません。

△「カブコン」の由来を教えてください。

■: 007の2代目を勤めた「ジョージ・レイゼンビー」から取った。ショーン・コネリーの特徴として筋書きされた通り、「バイオハザード」の筋書きという位置にぶつかりすぎたかった心配が近かったのだ。

△「カブコン」に入社したきっかけはなんですか?

■: 実は学生時代は生徒会の筋書き部で、マニアが集まるセガに入社10年ほどアーケードゲームを作っていました。当時はキャラクターデザインも、「バーチャファイター」(アリカラのDODG)の移行作で手 겁니다。セガで仕事を通じて、そのころ、ホームページを開設してから「カブコン」に遇到了。そこで、もう一つ2Dの筋書きを売れると思っていましたら、販路にも3DCGの筋書きになってしまった。

△「カブコン」とセガの違いは何でしょうか?

■: セガの特徴は、「作品ごとの個性を徹底的に守ります」。逆に、カブコンの場合は平均が高いです。筋書きがとっても、ある程度は見定できる覚悟を置いています。例えば「ストリートファイター」シリーズがシステムを完成しているので、どのタイトルを買ってもバッタリ通用する。その分、だんだん冒険しないで、個性は薄い印象があります……。

△それなりのメーカーの、お気に入りるタイトルを挙げてください。

■: 最近は世界以外でやらないので、昔の作品になりますが……。カブコンでも「まほるまほる」は「魔術の鏡」、ゲームセンターで跳ぶだけでは面白くならず、PC-9801で2Dでプログラムを組んで作っていました。当時のカブコンは、男しか出てこない硬派でゲームばかりでしたね。セガの作品なら、やはり70年代半ばの時代(71年生まれ、29歳)で「葡萄を巻きこむした筋書きゲーム」でしょうか。「ハンコナ」に売って、「ウツラン」、「スペースハーリー」、「アーバンバーナー」。裏原春にこれを見て、世界を震撼しました。

△ところで、なぜか3DCGの筋書きになったのですか?

■: デザイン室での最初の仕事でCGソフトを使ったこと

が、決定的だったみたいだ。「スターガラグディエーター」で

さんざん苦労したらしい。デザイン室では3DCGは導入されていたんですが、「バイオハザード」で出来た3Dを担当する部門の間隔は高まりました。逆に手書きの筋書きは充実していましたので、私を3DCG専門にして新しい筋書きを開拓させる狙いだったみたいですね。現状を見習いがぶり、伸びがひとりで、私がふくめてみると3DCGを担当しています。

△「筋書きのディレクター」と「筋書き監修」の違いは?

■: 全員で関わる筋書きに対し、3Dは開発陣からのラフをCGで書きこよとするのが主な仕事ですね。「バイオハザード2」のレンダリングに例えれば、開発陣の手書きのラフを参考に、ゲームで使っているボリュームデータに細かく手を加えてパリシティなどで使える形に仕上げる感じです。これは個人的な嗜好で、デザイン室の2Dの筋書きは日本のアニメーションの伝統をうまく活用したものです。3DCGの逆に、ハリウッド映画に代表されるアルクを目指しています。

△「筋書きをするうえでとくに気をつけていることは?

■: どなた仕事をする事でも手抜きをしないで。例えば3D週刊の2回連続で完成させても、現実の1回版で一下子手を加える感じです。それくらいの弱いのがないと、強力な筋書きをさがしているデザイン室では生き残れない。デザイン室の作品の良さは、昔ながら時代に「カゴイターラトーションズ」(60)で筋書きを見てますから。

△「トヨタリカバサライター」にライバルはありますか?

■: 異なる手のよう。筋書きも手抜きですかね。できればいいは評めていて……。重いけど、やりがいはあるんです。ただ、ある程度の年齢になると下り育てる筋書きも負うようになりますが、自分のテクニックを絞るといふ、今度は自分が自信があるときの筋書きがつまづきます。現在は、その二つの間に位置しています。

△「ライバルから影響を受けたり、誰にアドバイスを受取たりしてますか?

■: 「バイオハザード」で初めて人物をCGで描いたんですけど、それはから立ち位置を守ったので、いかにもカブコンの見識は高いでしょ。それにディレインは筋書きと3Dで作業が完全に分かれているので……。AKIMANさんは

筋書きが近いこともあって、よく筋の話はします。デザイン室の全員がそうだと思いますが、いつもAKIMANさんに

「すごい!」と感動させてもらっていますね。現実のアドバイスは、デッサンを守ることですかね。耳が大きい、鼻の比事が狂っているなど、バッと見ておかしいところは直しを指示します。

△「筋書きのようリアル化を意識しているですか?

■: 「筋書きの上に、参考にしている映画のパンフレットが山積みになります。またの休日は、映画を見たりオバカリ語りで、個人的な体質で、筋書きを見切れる力が強いです。モノクロ映画が好きです。道に色使いが好きなのは選手なんですかね(笑)。ジャンルとしては、人気作よりはマニア層用あたりを好みます。キャラクターが好きです。でも、いちばん好きなのは「魔術鏡」。『本格筋書き次第』などの古い日本映画。魔術鏡をモチーフにした「魔術鏡」には惚れ入りましたが、他の仕事で使えて嬉しい経験でした。

△「筋書きで最も多く入りのスタッフは?

■: 「最近の筋書きにはボルグ・ザ・ローパー(64)」。カマラマンでは、馬鹿筋書きとコンビを組んでいた宮川一夫(64)さんが大好きです。

△「筋書きの手段を、仕事に融通させていただけます?

■: 「バイオハザード」系の作品では「エイリアン」のライティングを参考にしたりして光沢を使ってます。あとはデザイン室の傾向として、筋の部分で筋書きを使うのではなくて、演出の傾向として、筋の部分で筋書きを使うのがよくやってます。演出の傾向で筋書きの仕掛けを組んでます。

△これまでの作品でいちばんの軽氣に入ります?

■: 「ディクラシカル」のレジーナは氣に入っていますね。あと、この筋書きに入りませんが、「バイオ」は今までよりも筋書きが上がった作品なので気が入っています。ほかには「バイオハザード2」(Biohazard ver.)のオガノなどでも、自分の作品に適応したら底辺が底辺となると思ってるので、ベストな表現はつまづきません。

△これからどんな作品を手がけたいですか?

■: 「筋書きを通して心酔したカロニ・ウェスタン(65)や70年代の時代劇の面白さを、何とかの形で伝えていきたくてね。

http://www.koubunkon.com/qa/qa_001.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_002.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_003.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_004.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_005.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_006.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_007.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_008.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_009.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_010.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_011.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_012.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_013.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_014.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_015.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_016.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_017.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_018.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_019.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_020.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_021.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_022.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_023.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_024.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_025.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_026.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_027.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_028.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_029.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_030.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_031.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_032.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_033.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_034.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_035.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_036.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_037.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_038.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_039.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_040.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_041.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_042.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_043.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_044.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_045.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_046.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_047.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_048.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_049.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_050.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_051.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_052.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_053.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_054.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_055.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_056.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_057.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_058.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_059.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_060.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_061.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_062.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_063.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_064.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_065.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_066.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_067.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_068.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_069.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_070.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_071.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_072.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_073.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_074.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_075.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_076.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_077.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_078.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_079.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_080.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_081.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_082.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_083.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_084.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_085.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_086.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_087.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_088.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_089.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_090.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_091.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_092.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_093.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_094.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_095.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_096.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_097.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_098.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_099.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_100.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_101.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_102.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_103.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_104.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_105.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_106.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_107.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_108.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_109.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_110.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_111.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_112.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_113.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_114.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_115.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_116.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_117.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_118.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_119.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_120.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_121.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_122.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_123.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_124.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_125.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_126.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_127.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_128.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_129.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_130.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_131.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_132.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_133.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_134.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_135.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_136.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_137.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_138.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_139.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_140.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_141.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_142.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_143.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_144.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_145.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_146.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_147.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_148.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_149.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_150.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_151.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_152.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_153.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_154.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_155.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_156.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_157.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_158.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_159.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_160.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_161.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_162.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_163.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_164.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_165.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_166.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_167.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_168.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_169.htm

http://www.koubunkon.com/qa/qa_170.htm

》パンルームの曲を教えてください。

答：本名の漢字です。前は池乃めぐみを使ってたんですけど、恥ずかしいのでイケルだけにしました。元々は吉本新喜劇(10)の新人です。大団では土日で放送していて、昔から見ていたのです。

》ラジオ番組(?)ではなく(?)、ラジオコンに入りました。

答：歌が好きは両方ですか？

問：最初から、ゲーム曲界を目指してたわけじゃないんですね。デザイン系の専門学校を卒業後、関西で就職を考えていたんですが、当時は両とどちらを置いておまちもえたらしいなあぐらいしか考えてなくて、デザイン事務所も手行して探していました。ガブコンは、たまたま最初に受けた運営の内見会があったので、そのまま入社した感じですね。

》ラジオコンがやめたということは、知っていたんですね？

答：小学生のころ頃だ「歌いの機会」を全く音楽に残ってます。両方どちらか選んでいいと思えば、アラモードで何気なく見て好きだったオットスはガブコンの歌がうかりであります。戦場の2作目、「ストリートファイターフィーバー」でシングルで1位とか。でも、就職するまで全く歌うなかつたんだから、實は上高が自分の授業の授業で、ガブコンと歌が並んだことも歌を売ったんだと思います。

》ラジオで「デザイン室」に登場されましたね？

答：本店は、ドッターとして就職に入る予定だったんですけど、デザイン室に入るための試験を受けたらうらんにこに落ちなくてその夜は復習を始めた。実は真っ暗だったので、夜は寝てました。

》ラジオデザイン室の入れ替わりは嬉しいんですね？

問：どうでしょう。2001年の年始で年中になりますが、上の代はどうなん変わらないでないです。むしろ今の代の方が、2、3年くらいの間に進歩があることがあります。1作品に1~2年かけるゲーム開発と違って、1ヶ月から場合によっては4~6ヶ月の制作期間をいかないデザイン室は、難易度が早く出るので、確実に先立たれる機会が多いんじゃないでしょうか。

》今生きることと、評価について語る感じですか。

問：実家、デザイン室にも色々を経て来たけれどこれまでの、二つと自分の得意分野がハマれば實家がそれまでます。でも使い勝手が悪ければ仕事が開拓できないので、自分が忙しいのに自分でセマだと精神的に辛いでしょうか

ね。そういうなかで仕事をしていると、自分と同じ相棒系アバランシングのジャンルで挑戦に入る動向が覚めています。」

》なぜなら、インカンのアビリティポイントは？

答：私が早そろ見られるんですけど、実は違います。西村さんは、AKIMANさんのが描いていたカゴボンのキャラクターで、それをどうぞくすくわかが、今年の目標です。それを実現して、目標通りで空き時間ができるたら、今度は色々やり方を試して、一歩ずつでも自分の道を確立していくかと思います。しかし年次とは思えないことに苦労します。

》ラジオコンの作品は得意ですか？ 善いですか？

答：ガブコンに比べては難易度であります。デジタルなら納期がいくまでの変更や修正ができるんですけど、アナログでも違うようになっています。最終的に握るのは自分の能力。そこはガブコンに残り切っています。因いで、

》ラジオコンは誰の仕事ですか？

答：それは使い方の問題です。デジタルは試行錯誤ができるので、当面に大きな違いです。でも、自分の場合は最後にどうかをまとめて、いい結果になってしまってください。

》一例でいい仕事を上げた後、ゴマガチと修正がいるらしいと感心します。

》実際に油彩やアクリルなどのアーティストでもいるらしいと感心します。

》技術の低いバステル。由が濃じた、ほんやりとした色が多いです。いつも全体的に黒かったりした絵になってしまふので、気にはすげて近くに印刷のキヤノンになってしまつたり。。。で。

》ラジオコンでは、リアル撮影の見直しとか、わざわざ撮る

》スヌーピーパーフィーバー」では、どういった背景ですか？

答：どちらともいえません。本来のタチは、マンガで胸元に「ゴーラーマン」のハローワーク作石さんとのようですが、というか、序だけだから。でも、うちのゲームでは彼らには連絡があるんで、アレンジしてます。よく上から「お前の机の前ikkはくそう」と言うのですが、他の言葉だと思ってます。(笑)

》ラジオ「ストリートファイター」シリーズの仕事は。

》やはりこれまでの作品のイラストを意識しますか？

答：最初は、先輩が描いたタッチを意識しようとして、思う

ように手が動きやすくて楽になりました。最近の決まりごとに守れば、野球にやっているとわかる気ではなかったです。當時は西村さんに懇意に教えてもらっていました。西村さんは、AKIMANさんが描いていたカゴボンのキャラクターで、西村最高水準で隠しておられたので、あまりにしおい袖を着いたら、死刑宣告されます(笑)

》ラジオコンから見た、AKIMANさんのすごさと何が同じですか？

答：物事を一から十まで入り込んで考えて答えを出したううで誰も驚くところです。考えながら進む上層の走りに迷いが出るんですけど、AKIMANさんは分かるべきを踏み越えて描いてしまうからで、そこにはレベルの高いもののは出したいという意識があります。漠然と描いてはいけません。

》なるほど。ところで「幅はありますか？」

》臣等で参考書を読むのが慣習ですか？

答：資料を見ると結構多くあります。描き始めの段階で実験めぐらしくどんどん描き直していくので、中盤、最終になって「バランスを取る」まで書き直すことが多い。ううの時点で作品になるのが早いのですが、資料を見たりされるだけの時間を短縮して描いていないから、最後に丁寧に描いてくるんです。

》ラジオは覚悟で仕事場をどう設けてされていますか？

答：ほとんど会社に泊まりでますが、平日は宿泊に、ボエボイを書いて行ったりします。それが「ストリートファイター」のエピックを描くための資料を用意していたとき、ひょんなことで決まりました。あとは、会社で屋根を脱ぎたくないであります。ハロルド君が月刊少年マガジンで書いている、「BECK」がお気に入りです。

》ラジオの仕事の特徴は？ 挑戦を聞かせてください。

答：実は現在「カブコムVS.SNK2」とある、あるボーリング競争ゲームを担当しています。初めてテクニカル(?)で挑戦してます(笑)。2Dで4人戦が描ければ3Dでもできるはずなので、3Dの仕事もどんどん覚えていきたくないです。そこいらのちょっとした人達よりぜんぜんうまくできると思ってます。モダリングとか。



イケノ

姓

ガブコンの仲間が多く出没するデザイン室の専門学生に、知らずに入社。同時にそのままでコンを抜け、10年に入社する。同時に西村にいたが、デザイン室の顧客と同僚

仕事

イラスト描き

担当したタイトル

「街並風」「ストリートファイターアイ」/「スパードストライク」「スパイバーファイターフィーバー」「ハルカラーキット」

ひとこと

そもそもがやりきれないことをやるのもやりきれないことをやる

YAMA

2D・3Dイラストレーター

担当したタイトル
「カブコン vs SNK エンディング(一部)」「ハイオバサート ガンザバイバー」「タイラント」「ハイオバサート コードヘッドニギ死神伝」「フェスカー」

ひとこと
1977年1月4日生まれ
酒道員として仕事をするので、つねに本気で語る大人であるようがんばります



にしづわあきこ

Nishizawa Akiko

姓

イラストレーター

担当したタイトル
「ねむねニニ」「ねむねニニ」

ひとこと

こんなにちっぽけなんです。動物占いはターターです。仕事場での私の存在はかなり淨いでみたいですが、蛇も淨いでいます。お財布新しいのをお見せしてスマゼン。とりあえす、純派します。



かしまず

Kazuma

姓

Gデザイナー、西ゲームのミュニアルデザイナー、たまにアフリカイラスト描き。

担当したタイトル

「バイオハザード」のリアルイラスト、ほかいろいろ

ひとこと

手の筋書きはハムスター程度を自負。それが筋書きなのかな? がわからないところが多いために、たまに城の仕事をすると手がふる。

○「ペインームの歩みを教えてください」

■「以前に非常に頭頑として、それで新人の頃、頭頑のキャラマニからあなたがつられてそれをそのまま使ってます。まあ下っ端のペインームがエラ~そのもも回向かうら」と昔はスタッフホールにてママーくらいいえをかたってましたよ。で、SENSEI。

♪音頭から、ゲーム会社に転職したんですけど?

■「大学卒業後、中学校で一年間非常勤の講師をして、それから入社しました。中学校の受け持ちの授業が3学級終わるまであって、カブコンに来れるのが4月からだったので、那时就職してもらいました。

♪カブコンを始めた時は何ですか?

■「ゲームセンターで『パンダーダー』を見て、「これだ!」と、それで恋慕した次第です。当時、デザイン家の存在は知らなかった。最初はたまに手描きを描かせてもらったりしていましたが、當時は社内の人が聞いていたとは思っていませんでした(笑)。だから私はドッターハンソンだったんですが、那时のときにAKIMANさんがあのちょうど四つ巴屋にて、そこで描かれたのが最初で、现在に至ります。

♪ゲームでは、よく「おふかせん」ですか?

■「学生時代は、大学のそばにあったゲームセンターに通ってました。「サイドアーム」、「カルマ」……那とアクションゲームで忙しかったですね。最近は忙しいせいかあって、あまりやりません。

♪デザイン室では、やっぱアングル品の仕事が中心ですか?

■「いいえ、主にカタログですね。ヒーローのあるいは武器などの物が好みですね。最近はアニメでは、「ガオガイガー」等が多かったですねえ、と30歳。

♪担当作品は? 「カオイナー」が印象的でしょ? か。

■「ううううう。ただ『カオイナー』は、もうちょっと書くでできる雰囲気だったと思うので恥しいですね。」『カオイナー』は設定も超えて、人気もあくまでよ。

■「よく設定画を出せという要望が来るんですが、メカ

ものはまずゲームのシリコンセリードット絵をりでできてるから、それを基に僕らが無理居の絵を描くことが多いので、いやむしろ設定画は実は抑制しないことが多いんです。ラフスケッチがある程度、だから簡単にモザイクスケッチで変更がかかる、絵を描き直す場合もあります。でもメカ自体に対する懇意の感覚はわりと残っていますね。「サイバーボッタ」でもキャラクターへの懇意ばかりで……たまにあると一瞬ドリルだけ書いてある(笑)。ラフ作画を今まで、とにかく書きつけることは好きですか?

■「やっぱりゲームの趣なので、ユーザーの感情移入度を高められるよう意図することを心がけてます。見たときに、思わずコントローラーを握らなくなるようなのが理想です。ゲームの中のカタチを描きたいですね。

♪作品イメージやイラストがかけ離れるのは、

苦手じゃないですか?

■「僕らもまさに本業であるべきカタルシスを十分に感じるべきだと想んでます。ゲームのなかのカタルシスを表現している間に常にマニマニ。本来はゲームの構造づけのために存続するラストギターがひと歩きして、ゲーム本体が惹かれたら本末転倒ですね。僕らはやっぱりゲーム作りが基本であることを忘れてはいけないと想います。

♪ラフデザイン室での仕事を受けたことがありますか?

■「友人からも、まれり他の部屋がきつくつきたとされられますが、本業の仕事の趣なので。でも、仕事における隠れ垢は、必要だと思います。隠れれます。そういう意味で、デザイン室で宣い立てる刺激にはありますね。ただ、この隠れの趣をかでの魅惑性はできるだけ保っていきたいな、とも思いますが。

♪今自分が得意とする、あるいは苦手な部分はどこですか?

■「苦手なのは筋肉系です。カブコンなどに『パンダーダー』『ロックマン』『ロボット』『ワイヤーバイブル』など

○「そういう作画をするうえで、特にいるのはやっぱりパソコンですか?

■「パソコンは使いますと便利ですね。個人の机に自宅用に購入して色々と勉強しました。最近にバーマックの6100/66MHz、次にバーマック8800C(II)を買って、7300、84……。おかげで、Macに慣れては色々詳しくなりました。やっぱ便利屋のようになります(笑)。

♪作画はすべてパソコンでやっているんですね?

■「自分で描いた絵画をスキャニングして、色塗りや補正をします。描けと言われば絶対でも描きますよ。でも絵は絶対に失敗がないと嬉しいですね。

♪その後に、商品を作らうまでの期間は?

■「日本本は本で『1900』のシール貼付台のときはヶ月分の小遣い全部貯めました。そういうえばケーブルでドキュメンタリーを24時間流している番組があるんですが、面白くてつい見入ります。空港を作る時とか、

♪商品に熱意を出すためにも、やっぱ隠れ垢を隠さないですか?

■「日本本は本で『1900』のシール貼付台のときはヶ月分の小遣い全部貯めました。そういうえばケーブルでドキュメンタリーを24時間流している番組があるんですが、面白くてつい見入ります。空港を作る時とか、

♪隠れ垢を隠さないで、ちゃんと隠しておいてくださいね。

■「一度旅行に行って飛行機のスクリーンを見たのですが、やっぱり裏原野がけじやがんだなって思いました。裁判はもちろん重要ですが、やっぱ日本本は違うから裁判では形は分かますが、大事な本質のイメージが理解しにくいですからね。

♪最後に今後の展望を。

■「異常にかっこいい絵を描きたいですね。友人の須、加藤直也(左写)さんの描いた『ガーディアン外伝』(※4)の底面イラストを見て、内容を知らないでソフトを買いたいに行ったんです。自分の繪の繪、ジャケ買いしてもらえるくらいになれたらしいですね。

Sensei



SENSEI (本名 末次治樹)

| | |
|----------|---|
| 場 景 | 玄関大和事務所で喫茶を毎日。卒業後、新規開拓に挑む北中学校で新規喫茶店として1年ほど働かれたあと、『ワンダーランド』に進路を生じ、カブコンに転職する。 |
| 仕 事 | 主にイラスト制作 |
| 担当したタイトル | 『ビックレーン』/『アルティメットエコジョー』/『クイズドラゴンズ』/『マーヴィング』/『サイバーボッタ』/『スタークラゲイター』/『劇場版キルカイザー』/『ロックマンX』 |
| ひとこと | メカもののが結構好きです。デザイン部のMac導入はMac専門のメンテナンス/トラブル対応も担当。脚本原案と人づき合いと働き手。仕事のモットーは「同時にまだ手を入れましょう。いつの間にか脚本と変わらるようになりましたが、何かが出来ようとしたときにそれが目です。ダメや困らぬ感じが好きです。 |



鶴飼ukabin敏

| | |
|----------|---|
| 性 別 | たまにイラストやります |
| 活動したタイトル | タイトル40枚ではアーケードコミューマーミングで、それなら結構な件でひいてます |
| ひとこと | カブコンの運営を受けたときはスーパーファミコン版『健』(ファイナルアート)の運営でした——前の流れを振り返ります(笑) |



miduho

| | |
|----------|---|
| 性 別 | ○デザイナー ハッケン(取扱など)のレイアウト、デザイン |
| 活動したタイトル | コンシューマーゲーム実装 その他印刷物関係 |
| ひとこと | この仕事に就くまえは、「ツキーのマルクルアーティファクト」でトント打ったり、「ロックマン」のセル面描いたりしました |



ウツダ

| | |
|----------|---|
| 性 別 | マニュアル/パッケージデザイン |
| 活動したタイトル | 『マーブルVBS カブコンシリーズ』/『ガイアマスター』/『しきしょ刑事』など |
| ひとこと | 向集貰ってくれてありがとう! そしてカブコンのゲーム買っただ取扱いにぜひ目を通してください |

* 2001年8月25日 初版発行
* 2001年9月28日 初版第2刷発行
* 2001年12月5日 初版第3刷発行

* 銀行人 江本勝弘 * 銀團人 渡村伸一 * 銀團人 野田桂一 * 銀團人 佐々木昭彦 * 銀團長 木村弘明 * 銀團員 高橋敦子 * 銀團 大日本印刷株式会社

SAF

*編成・執筆 岩谷真(有限会社くまくま田) *デザイン監修・校正・本文レイアウト 川端麻理(ファミ通書籍編集部) *appendixレイアウト 佐藤大樹 *編集担当 青木宏行(ファミ通書籍編集部)
*監修 株式会社芳文社

卷之三

■ 調査・開発 株式会社エンターフレイン
〒154-8528 東京都葛飾区若林1-15-1
TEL 03-5433-7850(営業部)

*発行 株式会社カブコン
〒540-0037 大阪府大阪市中央区内平野町3-1-



A row of four small, semi-transparent circular icons in red, orange, blue, and green, arranged horizontally at the bottom right corner of the page.

筆者以降作務道上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部についてソフトウェアおよびプログラムを販売し、株式会社エンタープライズからの文書による出版を複数回にわたり行なった方法においても出版して権利を確実化することを禁じます。

本体価格はカバーに表示してあります。

私了・落丁等は、お手数ですが上記、株式会社エンタープライズ営業部までお送り下さい。送料小包負担により、お取替えさせていただきます。

NAME: CAPTAIN ARTHUR R. GARNETT & REDDIE H. L. SPICKERMAN, VETERAN OF THE ANGLO-EGYPTIAN WAR, AND CHARLES B. TAYLOR, MEMBER OF THE HOUSE OF COMMONS.

© 2008 by Linda Ward Beech, Scholastic Inc. Scholastic, the Scholastic logo, and STICKERS A DAY are trademarks and service marks of Scholastic Inc.

©CARDCO LTD. All Rights Reserved



CAPCOM design WORKS

カプコンデザインワークス

Illustration of capcom video games

Digital Preservation Group
animeartbooks @iro.mirox.com
<http://furu.naied.org/dpg/>

Scanner: RogerLau
Released on 6/21/2003

Quality:

Image:

600dpi w/ 24bits
reduced 50-55%

B&W / text:

300dpi w/ 24bits
reduced 03-05%

Email: Lau2@campus.hpu.edu

To support the artist(s) and
publishing company, please
BUY the artbook!

